



Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SDN 1 Sarirejo

Ronal Raharjo¹, Indar Wiyati², Sutanto³, Santoso⁴, Wawan Shokib Rondlim⁵

Universitas Muria Kudus, 59327 Central Java, INDONESIA

email : 202303086@std.umk.ac.id



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license
Copyright © 2024 by Author
Published by Forum Guru Wiyata Bhakti

Abstract

This study aims to explore the effectiveness of using digital learning media in enhancing students' interest and learning outcomes at SDN 1 Sarirejo Kecamatan Ngaringan Kabupaten Grobogan. The research employs a narrative qualitative method, focusing on the experiences of teachers and students during the learning process with digital media. Data were collected through in-depth interviews with teachers and students, classroom observations, and document analysis. The findings reveal that the use of digital learning media, such as PowerPoint, interactive videos, and learning applications, significantly increases students' interest in learning. Students become more active, enthusiastic, and engaged with the material presented. Furthermore, digital media contributes to improved learning outcomes, as reflected in higher daily test scores and students' better understanding of the subjects. However, the study also identifies several challenges in implementation, such as limited internet access in certain areas, a lack of technical skills among some teachers, and the limited availability of technological devices at the school. Despite these challenges, the conclusion of the study is that digital learning media is effective in improving students' interest and learning outcomes in primary education, provided that sufficient technological infrastructure and adequate training for teachers are in place.

Keywords: digital learning media, learning interests, learning outcomes, basic education, qualitative narrative.

Article History:

Received 2025-06-11

Revised 2025-06-16

Accepted 2025-06-20

DOI:

10.70277/jgsd.v2i1.7

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di SDN 1 Sarirejo Kecamatan Ngaringan Kabupaten Grobogan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif naratif, dengan pendekatan narasi pengalaman dari guru dan siswa selama proses pembelajaran yang menggunakan media digital. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan guru dan siswa, observasi kelas, serta analisis dokumen pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital, seperti PowerPoint, video interaktif, dan aplikasi pembelajaran, secara signifikan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik mengikuti materi yang disampaikan. Selain itu, media digital juga membantu meningkatkan hasil belajar siswa, yang tercermin dalam peningkatan nilai ulangan harian dan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala dalam implementasi, seperti keterbatasan akses internet di beberapa area, kurangnya keterampilan teknis dari sebagian guru, serta keterbatasan perangkat teknologi yang tersedia di sekolah. Meskipun demikian, kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran digital efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di pendidikan dasar, asalkan didukung oleh infrastruktur teknologi yang memadai dan pelatihan yang cukup bagi guru.

Kata kunci: media pembelajaran digital, minat belajar, hasil belajar, pendidikan dasar, kualitatif naratif

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan, yang secara langsung berdampak pada metode pengajaran di berbagai jenjang sekolah. Di era digital ini, media pembelajaran tradisional seperti papan tulis dan buku pelajaran mulai beralih ke format yang lebih interaktif dan inovatif, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran digital. Media digital ini mencakup berbagai jenis, mulai dari presentasi berbasis PowerPoint, video edukatif, hingga game-based learning yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis bagi siswa (Arsanti, 2021).

Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media digital dapat memfasilitasi visualisasi konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami oleh siswa. Misalnya, dengan menggunakan animasi atau simulasi interaktif, guru dapat menjelaskan topik-topik yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dimengerti. Kedua, media digital juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tempo dan gaya belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dalam media digital, sering kali terdapat elemen self-paced learning yang memungkinkan siswa untuk mengulang pelajaran sebanyak yang mereka butuhkan (Putu Rissa Putri Intari Dewi et al., 2022). Hal ini tentunya berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, terutama bagi mereka yang memerlukan waktu lebih untuk memahami suatu materi.

Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan manfaat penggunaan media digital dalam pembelajaran, kenyataan di lapangan tidak selalu sesuai dengan harapan. Salah satu tantangan terbesar dalam implementasi media pembelajaran digital di sekolah-sekolah adalah kesenjangan infrastruktur (Nurgiansah, 2022). Di beberapa sekolah yang terletak di daerah perkotaan, media digital sudah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari di kelas. Di sekolah-sekolah tersebut, penggunaan komputer, proyektor, atau bahkan perangkat tablet menjadi hal yang umum. Namun, situasi ini berbeda dengan sekolah-sekolah yang terletak di daerah pedesaan, seperti SDN 1 Sarirejo.

SDN 1 Sarirejo merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di wilayah pedesaan dengan keterbatasan sumber daya. Keterbatasan tersebut tidak hanya mencakup infrastruktur seperti kurangnya akses ke internet yang stabil atau terbatasnya perangkat teknologi yang memadai, tetapi juga mencakup kemampuan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi. Banyak guru di sekolah ini belum memiliki pelatihan yang memadai terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran, sementara siswa mungkin kurang familiar dengan perangkat teknologi modern yang digunakan sebagai alat belajar (Nanda et al., 2021). Dengan kata lain, ada digital divide yang memisahkan sekolah-sekolah di daerah terpencil dari akses terhadap teknologi yang lebih canggih.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berusaha untuk menjawab beberapa pertanyaan mendasar (Citra & Rosy, 2020). Pertama, apakah media pembelajaran digital dapat efektif digunakan di sekolah dengan keterbatasan infrastruktur seperti SDN 1 Sarirejo? Kedua, sejauh mana media pembelajaran digital dapat memengaruhi minat belajar siswa di sekolah tersebut? Ketiga, tantangan apa saja yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam mengimplementasikan media digital di kelas, dan bagaimana tantangan-tantangan tersebut dapat diatasi?

Penelitian ini penting dilakukan karena, meskipun berbagai literatur telah membahas manfaat media digital dalam pembelajaran, masih sedikit kajian yang mengulas bagaimana media ini dapat diimplementasikan secara efektif di sekolah dengan sumber daya terbatas (Sunami & Aslam, 2021). Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan wawasan baru mengenai efektivitas penggunaan media digital dalam konteks sekolah dengan keterbatasan sumber daya, tetapi juga menawarkan rekomendasi praktis bagi guru dan sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa.

Sebagai tambahan, penting untuk dicatat bahwa penggunaan media digital dalam pendidikan tidak hanya tentang menggantikan metode pembelajaran konvensional, tetapi juga tentang bagaimana memadukan teknologi dengan pedagogi yang tepat. Dalam hal ini, peran guru sangat krusial. Guru harus mampu merancang media digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Novita & Sundari, 2020). Selain itu, kemampuan guru dalam memandu siswa untuk menggunakan media tersebut dengan bijak dan efektif juga merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi dan rekomendasi yang aplikatif, terutama bagi sekolah-sekolah di daerah pedesaan yang menghadapi tantangan serupa (Nursyam, 2019). Temuan dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi pihak-pihak terkait, seperti pemerintah daerah dan dinas pendidikan, dalam merumuskan kebijakan yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran melalui

teknologi di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan infrastruktur. Pada akhirnya, harapan utama dari penelitian ini adalah terciptanya kesetaraan akses terhadap pembelajaran yang berkualitas, baik bagi sekolah-sekolah di perkotaan maupun di pedesaan. Dengan demikian, meskipun tantangan dalam mengimplementasikan media pembelajaran digital di sekolah-sekolah dengan sumber daya terbatas sangatlah nyata, potensi manfaat yang bisa dihasilkan tetap besar. Melalui penelitian ini, diharapkan sekolah-sekolah seperti SDN 1 Sarirejo dapat menemukan cara untuk memanfaatkan media digital secara optimal, meskipun dengan keterbatasan yang ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif naratif. Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah untuk memahami pengalaman, pandangan, serta persepsi siswa dan guru dalam penggunaan media pembelajaran digital di SDN 1 Sarirejo Kecamatan Ngarangan Kabupaten Grobogan. Dengan pendekatan naratif, peneliti dapat mengungkapkan bagaimana subjek penelitian, yaitu siswa dan guru, berinteraksi dengan media digital, serta bagaimana pengalaman tersebut mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar mereka. Pendekatan ini juga memungkinkan peneliti untuk mendalami pengalaman individual subjek penelitian dalam konteks kehidupan sehari-hari mereka, terutama dalam lingkungan pendidikan yang penuh tantangan, seperti sekolah dengan keterbatasan sumber daya (Narestuti et al., 2021).

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri dari dua kelompok utama, yaitu siswa kelas 4 SDN 1 Sarirejo dan guru kelas yang mengajar mata pelajaran di kelas tersebut. Siswa kelas 4 dipilih karena pada jenjang ini mereka mulai memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap pembelajaran dan mampu beradaptasi dengan teknologi yang diterapkan di kelas. Selain itu, interaksi mereka dengan media digital dianggap cukup signifikan untuk diamati, mengingat pada usia ini siswa umumnya mulai terbuka terhadap penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar (Setiadi et al., 2021).

Sementara itu, guru kelas yang berperan sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran menjadi subjek yang penting dalam penelitian ini. Guru memiliki peran krusial dalam mengimplementasikan media digital di kelas, baik dari segi persiapan materi, pengelolaan kelas, hingga bagaimana mereka merespons tantangan-tantangan yang muncul selama pembelajaran berlangsung (Wijaya et al., 2021). Pemahaman guru tentang teknologi, kemampuannya memanfaatkan media digital, serta pandangannya mengenai dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi fokus penting dalam pengumpulan data.

Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu wawancara mendalam, observasi kelas, dan analisis dokumen. Kombinasi dari ketiga teknik ini diharapkan mampu memberikan data yang komprehensif untuk memahami secara utuh bagaimana media pembelajaran digital diimplementasikan, serta dampaknya terhadap siswa dan guru.

1. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam dilakukan dengan siswa dan guru untuk mendapatkan informasi mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran digital (Adzkiya & Suryaman, 2021). Wawancara ini bertujuan untuk menggali persepsi, pendapat, dan refleksi dari subjek penelitian terkait pengalaman belajar dan mengajar dengan media digital. Pertanyaan dalam wawancara dirancang secara semi-terstruktur, sehingga memungkinkan adanya fleksibilitas dalam eksplorasi topik yang relevan dengan pengalaman mereka. Guru diwawancarai mengenai kesiapan mereka dalam menggunakan teknologi, hambatan yang dihadapi selama proses pengajaran, serta strategi yang mereka gunakan untuk memaksimalkan penggunaan media digital dalam pembelajaran. Di sisi lain, siswa ditanyai mengenai bagaimana mereka merespons media digital, apakah media tersebut membantu mereka lebih memahami materi, serta perasaan mereka selama menggunakan teknologi di kelas (Devya et al., 2022).

2. Observasi Pembelajaran

Observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data tentang interaksi antara guru, siswa, dan media digital dalam situasi nyata. Peneliti mencatat bagaimana guru menggunakan media digital dalam menyampaikan materi, bagaimana siswa berinteraksi dengan media tersebut, serta respon siswa terhadap aktivitas pembelajaran berbasis digital. Observasi juga dilakukan untuk mengamati dinamika kelas secara keseluruhan, termasuk

tantangan teknis yang muncul, seperti kesulitan dalam menggunakan perangkat, keterbatasan fasilitas, atau masalah teknis lain yang mungkin terjadi selama pembelajaran berlangsung (Agustini, 2021).

3. Analisis Dokumen

Analisis dokumen dilakukan terhadap beberapa catatan pembelajaran yang digunakan guru serta hasil ulangan siswa. Catatan pembelajaran ini berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat detail tentang strategi penggunaan media digital dalam kelas. Hasil ulangan siswa juga dianalisis untuk melihat sejauh mana media digital berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Handika Asep Kurniawan & Sunaryo Soenarto, 2022). Dengan melihat dokumen-dokumen ini, peneliti dapat mengevaluasi apakah ada korelasi antara penggunaan media digital dengan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Analisis Data

Data yang terkumpul dari wawancara, observasi, dan analisis dokumen kemudian dianalisis secara deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi di lapangan secara rinci, berdasarkan informasi yang diberikan oleh subjek penelitian. Dalam analisis ini, peneliti mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari hasil wawancara dan observasi (Setyaningsih et al., 2020). Tema-tema ini mencakup aspek-aspek penting terkait penggunaan media digital, seperti persepsi siswa terhadap pembelajaran, tantangan yang dihadapi guru dalam penggunaan teknologi, serta dampak penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa.

Untuk meningkatkan validitas hasil penelitian, dilakukan teknik triangulation. Triangulasi data dilakukan dengan cara membandingkan data dari wawancara, observasi, dan dokumen, sehingga peneliti dapat memastikan bahwa temuan yang diperoleh memiliki konsistensi dan keandalan (Hairinal et al., 2021). Misalnya, jika dari hasil wawancara guru menyebutkan adanya hambatan teknis dalam penggunaan media digital, peneliti dapat memverifikasi hal tersebut melalui observasi langsung di kelas serta analisis dokumen pembelajaran. Dengan triangulasi data, hasil penelitian diharapkan lebih kredibel dan akurat.

Validitas dan Reliabilitas

Validitas dalam penelitian ini ditingkatkan melalui proses triangulasi data, yang melibatkan perbandingan data dari berbagai sumber (wawancara, observasi, dan dokumen). Selain itu, peneliti juga melakukan member checking dengan cara memverifikasi hasil wawancara kepada subjek penelitian untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan apa yang dimaksud oleh subjek (Sari et al., 2023). Sedangkan reliabilitas ditingkatkan dengan menggunakan panduan wawancara yang konsisten dan melakukan observasi secara sistematis. Dengan prosedur ini, diharapkan data yang diperoleh dapat mewakili realitas yang ada di lapangan secara tepat dan dapat diandalkan (McGill & Bax, 2022). Melalui metode penelitian ini, peneliti berharap dapat memperoleh gambaran yang mendalam tentang bagaimana media pembelajaran digital diimplementasikan di SDN 1 Sarirejo, serta bagaimana guru dan siswa beradaptasi dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya di sekolah dengan keterbatasan sumber daya.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menggambarkan temuan utama dari penelitian. Sajian dalam hasil dan Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada tiga aspek utama terkait penggunaan media pembelajaran digital di SDN 1 Sarirejo Kecamatan Ngaringan Kabupaten Grobogan, yaitu peningkatan minat belajar siswa, peningkatan hasil belajar siswa, dan kendala serta tantangan yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran digital. Temuan-temuan ini diungkapkan melalui hasil wawancara mendalam dengan siswa dan guru, observasi kelas, serta analisis dokumen berupa hasil ulangan siswa. Hasil penelitian ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran di lingkungan sekolah dasar dengan keterbatasan infrastruktur teknologi (Simanjuntak et al., 2023).

1. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran digital berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan (Dewanti & Sholihah, 2022). Dari wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas 4 SDN 1 Sarirejo, sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi selama proses pembelajaran ketika media digital seperti PowerPoint, video interaktif, dan gambar digunakan. Hal ini berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang lebih sering mengandalkan ceramah dan buku teks, yang oleh sebagian siswa dianggap membosankan.

Beberapa siswa dengan antusias mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih "dekat" dengan materi pembelajaran ketika guru menggunakan media visual seperti video. Salah satu siswa mengatakan, "Belajar jadi

lebih seru dan saya lebih cepat paham dengan video. Kalau guru cuma bicara saja, kadang saya susah membayangkan." Pernyataan ini mencerminkan bagaimana media digital mampu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pemahaman siswa (Ridwana et al., 2022). Visualisasi yang ditawarkan oleh video dan presentasi berbasis gambar membantu siswa untuk lebih mudah memproses informasi yang disampaikan.

Selain itu, observasi yang dilakukan selama pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan terlibat ketika media digital digunakan. Mereka tampak lebih fokus selama pembelajaran berlangsung, dan banyak dari mereka yang mengajukan pertanyaan serta berpartisipasi dalam diskusi kelas. Ini menandakan bahwa media digital tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Puteri, 2023). Guru juga menyatakan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis ketika menggunakan teknologi dibandingkan dengan metode konvensional.

Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa media digital dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa. Misalnya, siswa yang lebih cenderung visual dapat memanfaatkan gambar dan video untuk memperdalam pemahaman mereka, sedangkan siswa yang lebih suka belajar melalui audio dapat mendengarkan narasi dalam video yang ditampilkan (Fitri et al., 2021). Dengan adanya fleksibilitas ini, media digital memungkinkan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan masing-masing siswa.

2. Peningkatan Hasil Belajar

Tidak hanya minat belajar siswa yang meningkat, penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran digital (Amsul et al., 2022). Berdasarkan analisis dokumen hasil ulangan harian siswa, nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 15% setelah penggunaan media digital dibandingkan dengan periode sebelumnya yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan ini menjadi indikator bahwa penggunaan media digital tidak hanya efektif dalam menarik minat siswa, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Guru kelas juga mengonfirmasi temuan ini dengan menyatakan bahwa setelah penerapan media digital, siswa tampak lebih cepat memahami materi yang diajarkan. Salah satu contoh yang diungkapkan oleh guru adalah dalam pembelajaran matematika, di mana penggunaan video animasi untuk menjelaskan konsep pecahan membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya dianggap sulit (Astini & STKIP, 2019). "Dengan video, mereka bisa melihat bagaimana pecahan bekerja secara visual, sehingga mereka tidak hanya mendengar teori, tetapi melihat langsung bagaimana pecahan itu dibagi," ungkap guru.

Selain itu, beberapa siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran mulai menunjukkan peningkatan dalam nilai akademik mereka. Hal ini terutama terjadi pada siswa yang memiliki gaya belajar visual, di mana penggunaan gambar dan video dalam presentasi membantu mereka memahami materi lebih baik. Siswa dengan gaya belajar kinestetik juga merasa terbantu karena media digital sering kali memungkinkan interaksi yang lebih aktif, seperti melalui *game-based learning* atau kuis interaktif yang digunakan oleh guru sebagai alat evaluasi (Ramdani et al., 2021).

Namun, peningkatan hasil belajar ini tidak hanya terjadi karena adanya media digital semata, tetapi juga karena peran guru yang mampu memanfaatkan teknologi dengan efektif. Guru yang berpartisipasi dalam penelitian ini menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengintegrasikan media digital ke dalam rencana pembelajaran mereka, sehingga media digital tidak hanya menjadi alat tambahan, tetapi benar-benar menjadi bagian integral dari proses pembelajaran (Pahlevi, 2021).

3. Kendala dan Tantangan

Meskipun media pembelajaran digital berhasil meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala dan tantangan yang dihadapi dalam implementasinya di SDN 1 Sarirejo. Salah satu kendala utama yang sering muncul adalah masalah teknis terkait dengan keterbatasan infrastruktur di sekolah. SDN 1 Sarirejo terletak di daerah pedesaan yang memiliki akses internet yang terbatas. Ini menyebabkan beberapa media pembelajaran digital, seperti video yang memerlukan *online streaming*, sulit diakses secara optimal (Rasyida et al., 2023).

Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka sering kesulitan untuk mengikuti pembelajaran ketika video atau materi interaktif yang memerlukan koneksi internet tidak bisa berjalan dengan lancar (Willya et al., 2023). Salah satu siswa mengatakan, "Kadang videonya berhenti-berhenti, jadi saya bingung dan tidak bisa mengikutinya." Masalah ini menghambat kelancaran proses pembelajaran dan mengurangi efektivitas media digital yang seharusnya membantu siswa lebih memahami materi.

Selain masalah teknis, keterbatasan perangkat teknologi juga menjadi tantangan tersendiri. Di SDN 1 Sarirejo, hanya terdapat satu proyektor yang harus digunakan bergantian oleh beberapa guru. Ini

menyebabkan guru tidak selalu bisa mengakses perangkat tersebut setiap kali mereka ingin menggunakan media digital. Beberapa guru mengakui bahwa keterbatasan perangkat ini membuat mereka harus berinovasi dengan cara lain, seperti menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi tambahan yang tidak dapat ditampilkan secara visual (Lumbantobing et al., 2022).

Tantangan lainnya adalah tingkat literasi digital siswa dan guru yang masih terbatas. Meskipun sebagian siswa merasa antusias dengan penggunaan media digital, beberapa dari mereka masih merasa kesulitan dalam mengoperasikan perangkat teknologi seperti komputer atau tablet (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022). Hal ini terutama dirasakan oleh siswa yang tidak memiliki akses ke teknologi di rumah mereka, sehingga mereka kurang terbiasa dengan penggunaan perangkat digital. Guru juga menghadapi tantangan serupa, di mana beberapa dari mereka belum terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam pengajaran dan memerlukan waktu untuk belajar mengoperasikan media digital secara efektif (Nurmala R, Maharani Izzatin, 2019).

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, beberapa guru berinisiatif mencari solusi yang kreatif (Jais & Amri, 2021). Salah satu guru, misalnya, mencoba mengunduh video pembelajaran sebelum pelajaran dimulai sehingga tidak tergantung pada koneksi internet saat di kelas. Guru juga menggunakan media yang tidak memerlukan koneksi internet, seperti presentasi *PowerPoint* dan gambar yang disimpan di perangkat, untuk tetap menjaga interaktivitas pembelajaran (Rahayu et al., 2021). Meskipun solusi ini dapat membantu, guru mengakui bahwa dukungan infrastruktur yang lebih baik, seperti akses internet yang stabil dan lebih banyak perangkat teknologi, akan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki dampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Meskipun terdapat kendala teknis dan tantangan dalam implementasinya, media digital tetap memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Keterlibatan siswa yang lebih aktif, peningkatan nilai akademik, dan kemudahan dalam memahami konsep merupakan beberapa manfaat utama yang dirasakan oleh siswa dan guru (Hasna Nur Alifah et al., 2023).

Namun, agar penggunaan media digital di SDN 1 Sarirejo dapat lebih optimal, perlu ada peningkatan dalam hal infrastruktur dan literasi digital, baik bagi guru maupun siswa. Dukungan dari pemerintah dan pihak terkait dalam menyediakan akses internet yang lebih baik serta perangkat teknologi yang memadai akan sangat membantu dalam mengatasi kendala-kendala yang dihadapi selama ini. Pada akhirnya, media digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah-sekolah pedesaan, asalkan tantangan-tantangan tersebut dapat diatasi dengan baik (Amsul et al., 2022).

PEMBAHASAN

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan berbagai studi sebelumnya yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurgiansah, 2022) menunjukkan bahwa media digital, terutama yang bersifat interaktif, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menghadirkan metode yang lebih menarik dan memotivasi. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah atau penggunaan buku teks, menjadi lebih aktif ketika media digital diperkenalkan di kelas (Novita & Sundari, 2020). Fenomena ini juga terlihat di SDN 1 Sarirejo, di mana siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran ketika menggunakan video interaktif, *PowerPoint*, dan media visual lainnya.

Salah satu alasan mengapa media digital dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah karena kemampuan teknologi untuk menyajikan informasi secara lebih visual dan dinamis (Narestuti et al., 2021). Media digital memungkinkan visualisasi konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami melalui metode konvensional. Misalnya, dalam pembelajaran matematika, penggunaan video animasi yang menunjukkan cara kerja konsep pecahan dapat membantu siswa melihat bagaimana teori tersebut diterapkan dalam situasi nyata. Hal ini tentu berbeda dengan metode ceramah, di mana siswa mungkin hanya mendapatkan penjelasan verbal tanpa visualisasi yang mendukung. Dalam konteks ini, penggunaan media digital berhasil menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pemahaman konkret siswa (Nursyam, 2019).

Selain itu, temuan penelitian ini juga mendukung pendapat bahwa media digital memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Siswa dengan berbagai gaya belajar dapat memanfaatkan teknologi sesuai dengan kebutuhan mereka. Misalnya, siswa yang cenderung lebih visual dapat lebih mudah memahami materi melalui gambar, video, atau animasi. Sementara itu, siswa yang lebih suka belajar dengan mendengarkan dapat

memanfaatkan elemen audio dalam video pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya membantu meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih adaptif dan individual (Agustini, 2021).

Namun, meskipun manfaat media digital dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sangat jelas, penelitian ini juga mengungkapkan adanya tantangan yang signifikan, terutama di sekolah-sekolah dengan keterbatasan sumber daya seperti SDN 1 Sarirejo. Salah satu kendala utama yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran digital adalah masalah teknis terkait infrastruktur yang kurang memadai (Sari et al., 2023). Sebagai sekolah yang terletak di daerah pedesaan, SDN 1 Sarirejo memiliki akses internet yang terbatas. Hal ini menyebabkan beberapa media digital yang memerlukan koneksi internet, seperti video yang di-*streaming*, tidak dapat diakses secara optimal.

Masalah konektivitas ini menjadi tantangan besar dalam implementasi teknologi di kelas. Banyak siswa yang melaporkan bahwa video pembelajaran sering terputus-putus akibat koneksi internet yang lambat, sehingga mengganggu alur pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa mereka sering kali harus mengandalkan materi-materi yang tidak memerlukan internet, seperti presentasi *PowerPoint* yang sudah diunduh sebelumnya, karena ketidakpastian akses internet (Arsanti, 2021). Hal ini tentu membatasi potensi penggunaan media digital secara maksimal dan membuat pembelajaran tidak selalu bisa berjalan sesuai rencana.

Selain masalah konektivitas, keterbatasan perangkat teknologi juga menjadi tantangan di SDN 1 Sarirejo. Di sekolah ini, hanya terdapat satu proyektor yang harus digunakan secara bergantian oleh beberapa guru. Situasi ini membatasi fleksibilitas dalam penggunaan media digital dan menyebabkan guru harus melakukan penyesuaian dalam jadwal dan metode pembelajaran (Jais & Amri, 2021). Idealnya, setiap kelas seharusnya dilengkapi dengan perangkat yang memadai, seperti komputer atau tablet, untuk memungkinkan integrasi teknologi secara optimal dalam setiap sesi pembelajaran. Namun, dengan keterbatasan anggaran dan sumber daya, hal ini sulit diwujudkan.

Kendala lainnya adalah terkait literasi digital, baik di kalangan siswa maupun guru. Sebagian besar siswa di SDN 1 Sarirejo tidak memiliki akses ke teknologi di rumah mereka, sehingga mereka kurang familiar dengan penggunaan perangkat teknologi di sekolah. Hal ini menyebabkan siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan media digital, sehingga guru harus menyediakan waktu tambahan untuk membantu siswa mengoperasikan perangkat. Selain itu, beberapa guru juga belum memiliki pelatihan yang memadai terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran (Sari et al., 2023). Meskipun ada keinginan untuk menggunakan teknologi, tanpa dukungan pelatihan yang tepat, guru mungkin kesulitan memanfaatkan potensi penuh dari media digital.

Temuan-temuan ini menggarisbawahi pentingnya dukungan infrastruktur dan pelatihan sumber daya manusia (SDM) untuk memastikan keberhasilan implementasi media pembelajaran digital, terutama di sekolah-sekolah dengan keterbatasan sumber daya. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Ramdani et al., 2021), pengembangan kurikulum yang fleksibel dan pelatihan bagi guru dalam penggunaan media digital adalah faktor kunci dalam keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Sekolah dan guru perlu dilatih untuk tidak hanya memahami cara menggunakan teknologi, tetapi juga cara mengintegrasikannya secara efektif ke dalam proses pembelajaran sehingga sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Pemerintah dan dinas pendidikan setempat juga memiliki peran penting dalam mendukung sekolah-sekolah di daerah rural, seperti SDN 1 Sarirejo, agar dapat memanfaatkan teknologi secara lebih optimal. Salah satu langkah yang bisa diambil adalah dengan meningkatkan akses internet di daerah-daerah pedesaan. Program penyediaan internet untuk sekolah-sekolah di daerah terpencil dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah konektivitas yang selama ini menjadi kendala utama (McGill & Bax, 2022). Selain itu, penyediaan perangkat teknologi seperti komputer, proyektor, dan perangkat multimedia lainnya juga perlu diprioritaskan agar semua siswa dapat mengakses pembelajaran digital dengan baik.

Tidak kalah penting, pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi harus menjadi bagian dari strategi peningkatan kualitas pendidikan di sekolah-sekolah rural. Pelatihan ini tidak hanya terbatas pada cara mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan pedagogis yang sesuai dengan penggunaan media digital (Fitri et al., 2021). Guru perlu dibekali dengan pengetahuan tentang bagaimana merancang dan menyusun materi pembelajaran yang interaktif, relevan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan pelatihan yang memadai, guru akan lebih percaya diri dan mampu memanfaatkan teknologi secara efektif dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari (Dewanti & Sholihah, 2022).

Selain pemerintah, pihak swasta juga dapat berperan dalam mendukung penggunaan teknologi di sekolah. Kemitraan antara sekolah dan perusahaan teknologi dapat membantu menyediakan sumber daya yang diperlukan, seperti perangkat teknologi dan akses internet. Beberapa perusahaan teknologi bahkan memiliki program tanggung jawab sosial perusahaan (*corporate social responsibility*) yang bisa diarahkan untuk mendukung peningkatan infrastruktur digital di sekolah-sekolah pedesaan (Agustini, 2021). Kerja sama ini dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi keterbatasan anggaran pemerintah dalam menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah-sekolah rural.

Dalam jangka panjang, keberhasilan implementasi media digital di sekolah-sekolah seperti SDN 1 Sarirejo akan sangat bergantung pada kemampuan sekolah dan pemerintah untuk mengatasi kendala-kendala yang ada saat ini. Meskipun tantangan infrastruktur dan literasi digital masih signifikan, potensi media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tidak dapat diabaikan. Dengan dukungan yang tepat, media digital dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, bahkan di sekolah-sekolah dengan sumber daya terbatas (Novita & Sundari, 2020).

Penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting bagi pengembangan kebijakan pendidikan di masa depan. Pertama, perlu adanya investasi yang lebih besar dalam infrastruktur teknologi untuk memastikan bahwa semua sekolah, termasuk yang berada di daerah pedesaan, memiliki akses yang memadai terhadap teknologi (Wijaya et al., 2021). Kedua, pemerintah perlu merancang program pelatihan yang komprehensif bagi guru untuk meningkatkan literasi digital mereka dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dalam penggunaan teknologi di kelas.

Ketiga, perlu adanya fleksibilitas dalam kurikulum untuk memungkinkan penggunaan media digital secara lebih kreatif dan inovatif. Kurikulum yang terlalu kaku mungkin tidak memberikan ruang yang cukup bagi guru untuk bereksperimen dengan metode pembelajaran baru, termasuk penggunaan media digital (Nursyam, 2019). Dengan kurikulum yang lebih fleksibel, guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran mereka sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi di lapangan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada dukungan infrastruktur, pelatihan SDM, dan kebijakan yang fleksibel (Simanjuntak et al., 2023). Oleh karena itu, kolaborasi antara sekolah, pemerintah, dan pihak swasta sangat diperlukan untuk memastikan bahwa media digital dapat digunakan secara optimal dan memberikan dampak positif yang nyata bagi siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital di SDN 1 Sarirejo Kecamatan Ngaringan Kabupaten Grobogan, efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran digital, seperti *PowerPoint*, video interaktif, dan gambar visual, terbukti mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan secara lebih mudah. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran serta adanya peningkatan nilai rata-rata ulangan harian setelah penerapan media digital (Novita & Sundari, 2020). Siswa merasa lebih tertarik dan terlibat ketika menggunakan media yang interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah.

Namun, di balik keberhasilan tersebut, terdapat kendala-kendala yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan infrastruktur, terutama akses internet yang tidak memadai di daerah rural seperti Karangrejo. Keterbatasan ini menghambat kelancaran penggunaan media digital, terutama yang memerlukan *online streaming* atau koneksi internet yang stabil. Selain itu, keterbatasan perangkat teknologi di sekolah juga menjadi kendala lain yang mengurangi fleksibilitas guru dalam menggunakan media pembelajaran digital (Nurgiansah, 2022).

Berdasarkan temuan ini, penelitian merekomendasikan agar pengembangan infrastruktur digital di sekolah-sekolah dasar, terutama di daerah pedesaan, menjadi prioritas bagi pemerintah dan pihak terkait. Dukungan berupa peningkatan akses internet, penyediaan perangkat teknologi, serta pelatihan literasi digital bagi guru merupakan langkah penting yang perlu diambil untuk mengatasi tantangan-tantangan yang ada (Simanjuntak et al., 2023). Selain itu, dengan peningkatan infrastruktur yang memadai, media digital tidak hanya akan menjadi alat pembelajaran yang inovatif, tetapi juga inklusif, memungkinkan setiap siswa, tanpa memandang kondisi geografis, mendapatkan akses yang setara terhadap pendidikan berkualitas (Adzkiya & Suryaman, 2021). Dengan demikian, media pembelajaran digital memiliki potensi besar untuk mengubah cara

belajar di sekolah dasar, asalkan tantangan teknis dan keterbatasan sumber daya dapat diatasi melalui kebijakan yang tepat dan dukungan yang kuat dari semua pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Agustini, S. (2021). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QR CODE BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI. *JURNAL NALAR PENDIDIKAN*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228>
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Arsanti, M. A. (2021). Plagiat Merupakan Tindakan Tidak Terpuji Plagiat Merupakan Tindakan Tidak Terpuji. *Repository.Usd.Ac.Id*, 1–85. Retrieved from https://repository.usd.ac.id/25510/2/084114001_Full%5B1%5D.pdf
- Astini, N. K. S., & STKIP. (2019). Pentingnya Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Menyiapkan Generasi. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya Ke-1 Tantangan Dan Peluang Dunia Pendidikan Di Era 4.0*, (2018), 113–115.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Devya, L. M., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. (2022). Penggunaan Google Sites Materi Pecahan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7518–7525. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3550>
- Dewanti, S. C., & Sholihah, U. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat Kartesius di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(3), 65–75. Retrieved from <https://ejournal.unib.ac.id/jpmr/article/view/22260>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Fitri, Z., Akbar, M. Z., & Ula, M. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Di Smkn 3 Lhokseumawe. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 5(1), 106–124. <https://doi.org/10.29103/sisfo.v5i1.4857>
- Hairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (2021). berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran e-book berbasis Flip PDF Professional untuk meningkatkan kemandirian belajar dan mat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh”. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1>
- Handika Asep Kurniawan, & Sunaryo Soenarto. (2022). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN KOMPOSISI FOTO DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR. *Jurnal Informatika Dan Tekonologi Komputer (JITEK)*, 2(1), 80–89. <https://doi.org/10.55606/jitek.v2i1.212>
- Hasna Nur Alifah, Umi Virgianti, Muhammad Imam Zamah Sarin, Dicky Amirul Hasan, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463>
- Jais, M., & Amri, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 795–801. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1531>
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). PENERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR DI WILAYAH PERBATASAN. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- McGill, T., & Bax, S. (2022). Learning IT. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 1(3), 36–46. <https://doi.org/10.4018/jicte.2005070103>
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhurrazi, Kherrmarinah, & Mulasi, S. (2021). Pnelitian

- Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. *CV Adanu Abimata*, 4(2), 1.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1529–1534. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Nurmala R, Maharani Izzatin, A. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Borneo*, 6, 4–17.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>
- Pahlevi, T. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Melalui Minat Belajar Siswa Pada Kelas X OTKP di SMKN 1 Lamongan. *Edukasi*, 8(2), 25–31. Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/26902/10210>
- Puteri, K. E. (2023). Penerapan Problem Based Learning Berbantuan E-Book Berbasis Komik untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 295–314. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.333>
- Putu Rissa Putri Intari Dewi, Ni Made Winda Wijayanti, & I Dewa Putu Juwana. (2022). EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL ASSEMBLER EDU PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SMK NEGERI 4 DENPASAR. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 98–109. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>
- Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., & Agustina, T. W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2), 105–114. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). POTENSI PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN DARING. *Akademika*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Rasyida, R., Ali Nurdin, E., & Rasim. (2023). Pembelajaran Berbasis Metaverse – Virtual Reality Menggunakan Spatial.io dengan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman dan Minat Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 15875–15883.
- Ridwana, R., Nafisyah, V. A., Yani, A., Setiawan, I., Waluya, B., Mulyadi, A., & Rosyana, M. (2022). Pengembangan media digital untuk meningkatkan minat siswa dan kualitas pembelajaran Geografi di sekolah. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 18(2), 268–286. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v18i2.5501>
- Sari, S. M., Harahap, M. R., & Ridwan, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Insiru PAI*, 7(2), 438–449.
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(4), 1067–1075. <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Simanjuntak, H., Sembiring, E. L., Kudadiri, R. T., Sianturi, L., Tambunan, W. G., Sianturi, S. T. L., & Bangun, A. A. R. (2023). Pembelajaran Menyenangkan dengan Menggunakan Media Pembelajaran dan Metode Bervariasi pada Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 6–11.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Wijaya, A. M., Arifin, I. F., & Badri, M. Il. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL SEBAGAI SARANA BELAJAR MANDIRI DI MASA PANDEMI DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan*

Sejarah, Sosial Dan Budaya, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.562>

Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449–454. Retrieved from <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSh/article/view/4518>